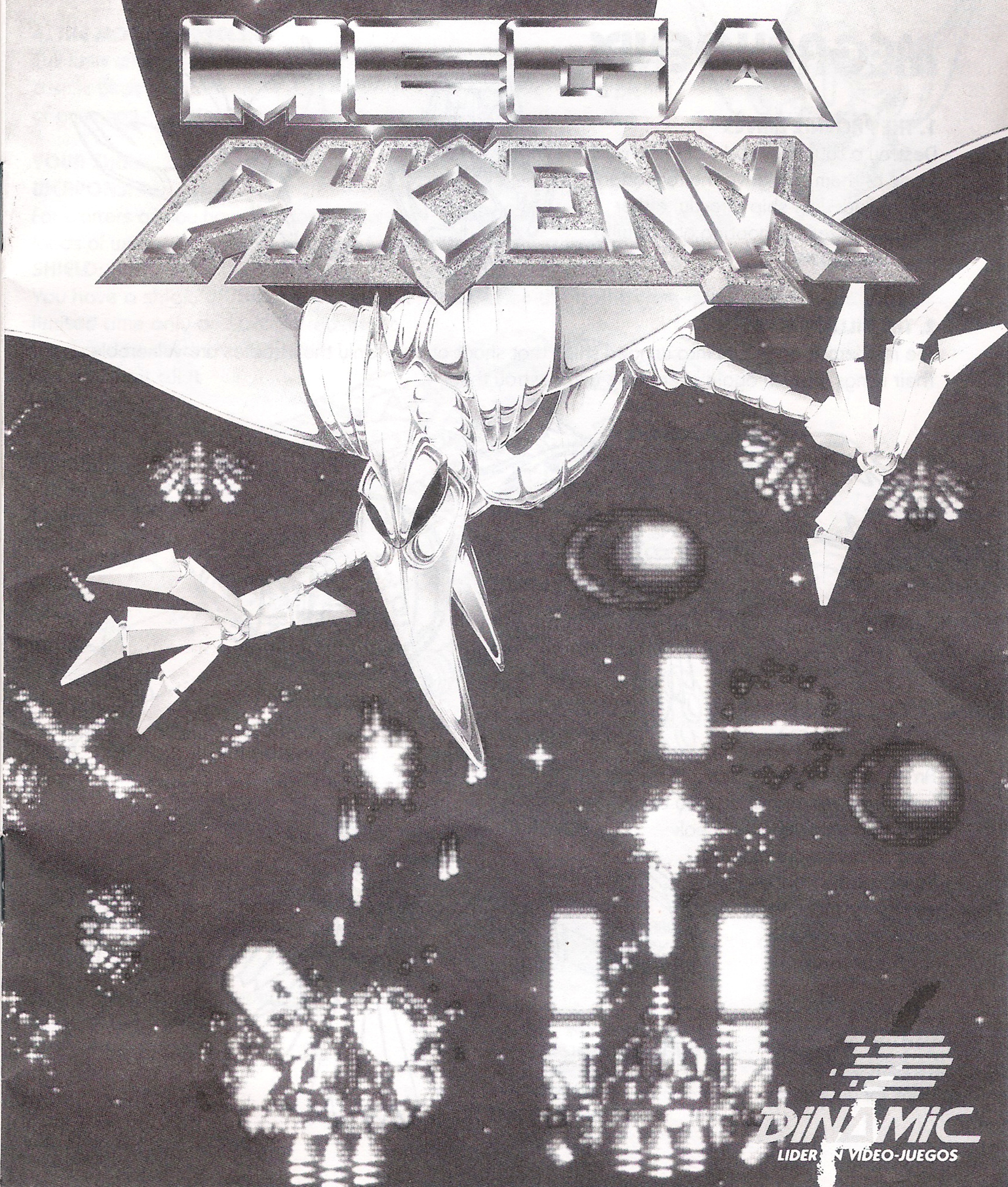
# The Phoenix are back



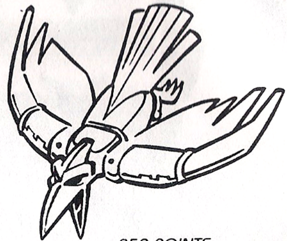
# MEGAPHOENIX

### 1. THE PHOENIX WAVES

Destroy a couple of flocks of Phoenix. Some of them will leave the formation and attack your ship directly, either like kamikazes or shooting at you with laser weapons.



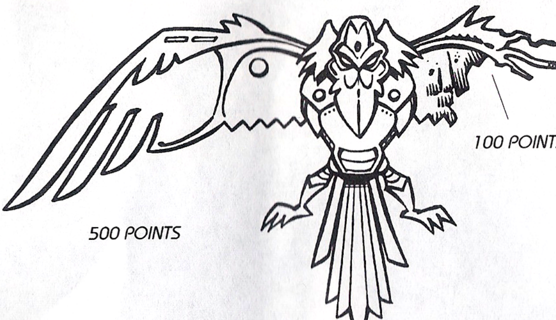
100 POINTS



250 POINTS

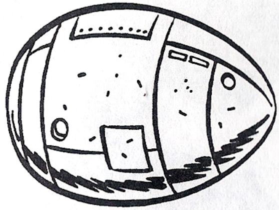
### 2. THE KILLING EGGS

The murderous eggs turn into winged ships that shoot at you. Only their bodies are vulnerable. Their wings grow in again every time you destroy them.



500 POINTS

100 POINTS



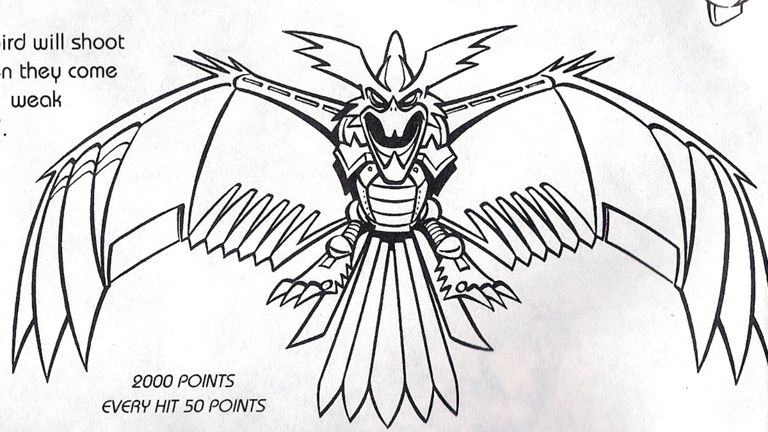
250 POINTS





### 3. THE MEGAPHOENIX

An enormous metallic bird will shoot eggs that explode when they come near your ship. Its only weak spot is 'below the belt'. Your scoreboard indicates how many laser discharges are needed on target to destroy this beast. When it is destroyed you will receive a load of weapons for your ship.



2000 POINTS
EVERY HIT 50 POINTS

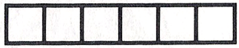


**EVIL OREJUT**
*2500-5000 POINTS*

## 4. THE MOTHER SPACESHIP

Evil lurks within this ship. By destroying it you will bring a legion of cosmic birds to their end. Phoenix fighters guard the ship, it has plenty of guns and a barrier that protects Orejut, the brain within the ship.

### YOUR SHIP:



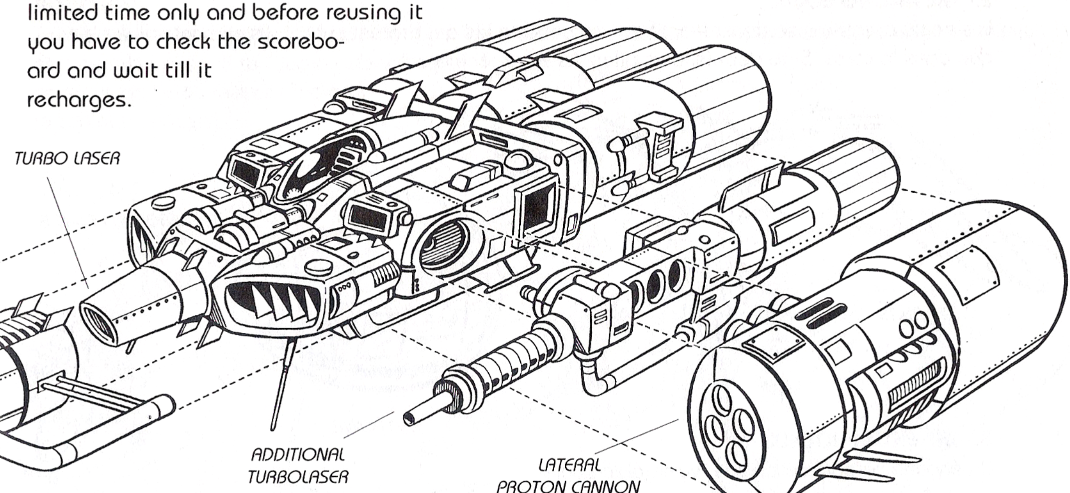
*SHIELD 100 POINTS EVERY HIT*

### WEAPONS:

For starters all you have is a laser. Your ship's power will be increased by the loads of weaponry you get for every MEGAPHOENIX you destroy.

### SHIELD:

You have a shield of force that comes in handy when the going gets rough. It operates for a limited time only and before reusing it you have to check the scoreboard and wait till it recharges.




### LIVES:

You have 5 lives and get an extra one every 50,000 points.

### CONTROLS: ST & AMIGA:

| | RIGHT | LEFT | SHIELD | FIRE |
|---|---|---|---|---|
| **ST** - | Right Shift | ? | Left Shift | Space |
| **AMIGA** - | P | O | A | Space |

PC and 8-bit versions: redefinable keys and joystick compatible.
Joystick 1 & 2 compatible.

**DESIGN TEAM:**

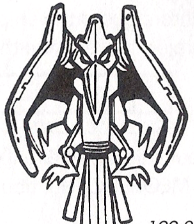
PROGRAM:
AMIGA: PABLO ARIZA y FERNANDO JIMENEZ
C64: FERNANDO JIMENEZ
ATARI ST: DANIEL RODRIGUEZ
PC: IRON BYTE.
AMSTRAD: MARCOS JOURON
SPECTRUM & MSX:

GRAPHICS:
*ST, AMIGA & PC,:* JAVIER CUBEDO y SNATCHO
*C64, AMSTRAD, SPECTRUM, MSX:* RUBEN RUBIO
*MUSIC:* JOSE A. MARTIN
*ILLUSTRATION:* ANGEL LUIS GONZALEZ
***PRODUCED BY* VICTOR RUIZ**

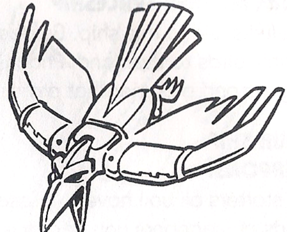
# MEGAPHOENIX

## 1.- THE PHOENIX WAVES.

Détruit deux volées de phoeinx.
Quelques-uns sortiront de la formation et attaqueront directement ton vaisseau, sous forme de kamikaze ou en tirant une rafale laser.



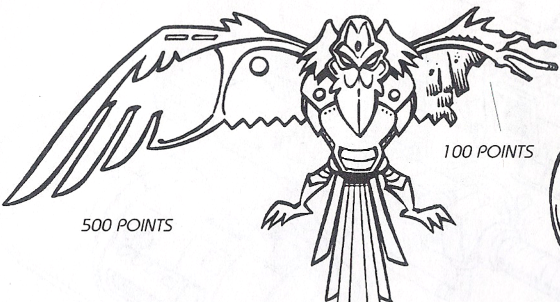
100 POINTS



250 POINTS

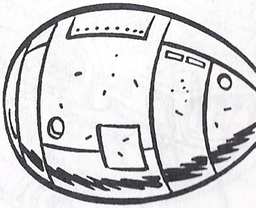
## 2.- THE KILLING EGGS.

Les oeufs assassins se transforment en vaisseaux ailés qui tireront sur toi. Ils ne sont vulnérables que dans le corps. Si tu détruis leurs ailes, ils se régénéreront.



500 POINTS

100 POINTS

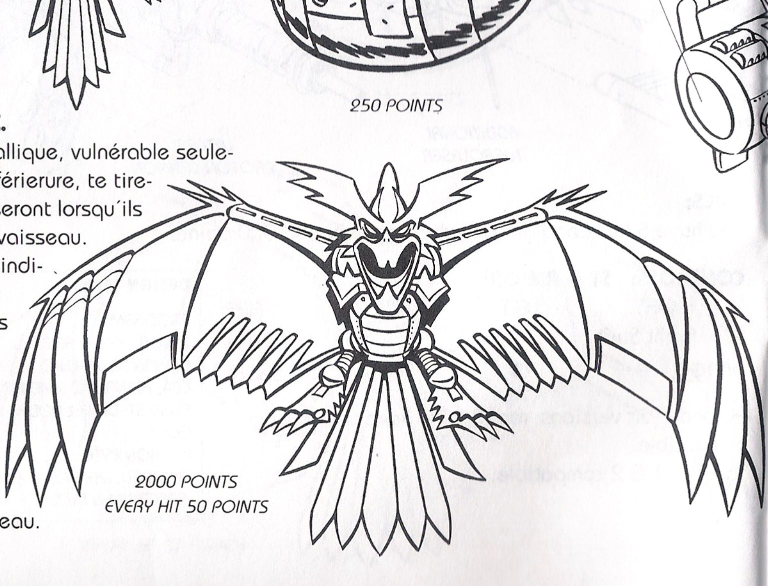


250 POINTS

FRONT
PROTON CANNON

## 3.- THE MEGAPHOENIX.

Un énorme oiseau métallique, vulnérable seulement dans sa partie inférierure, te tirera des oeufs qui exploseront lorsqu´ils s´approcheront de ton vaisseau.
Le tableau d´affichage indique le nombre de décharges de tes lasers qui doivent frapper au but pour détruire cette bête.
Lors de sa destruction, il sortira de son intérieur une charge d´armes pour ton vaisseau.



2000 POINTS
EVERY HIT 50 POINTS

## 4.- THE MOTHER SPACESHIP.

Le mal se cache dans ce vaisseau. En le détruisant tu achèveras une légion d´oiseaux cosmiques. Elle est surveillée par des chasseurs phoenix et est armée de canons et d´une barrière qui protègent Orejut, le cerveau du vaisseau.




*SHIELD 100 POINTS EVERY HIT*

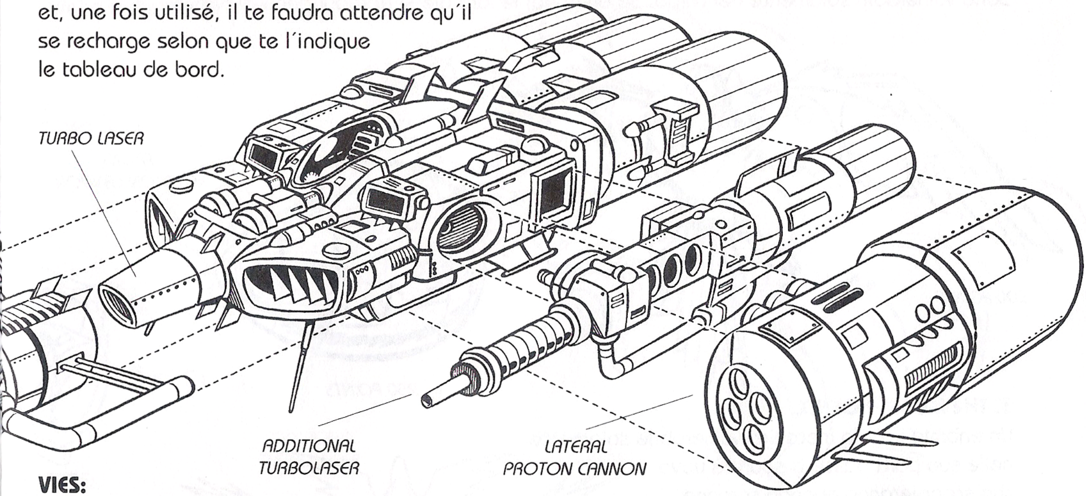
### TON VAISSEAU:

### ARMEMENT:

Au début tu disposes d´un simple laser. La puissance de ton vaisseau croîtra avec les charges d´armement que tu obtiens chaque fois que tu détruis un MEGAPHOENIX.;

### BOUCLIER:

Tu disposes aussi d´un bouclier de force por les situations critiques. Il n´opère que dans un temps limit et, une fois utilisé, il te faudra attendre qu´il se recharge selon que te l´indique le tableau de bord.




### VIES:

Tu disposes de 5 vies et tu obtiendras une vie extra chaque 50.000 points.

### CONTROLES: ST et AMIGA:

| | *DROITE* | *GAUCHE* | *BARRIERE* | *DECHARGE* |
|---|---|---|---|---|
| **ST:** | SHIFT DROITE | ? | SHIFT GAUCHE | SPACE |
| **AMIGA:** | P | O | A | SPACE |

8-bit et PC: Touches redéfinissables et Joystick compatible.
Joystick 1 et 2 compatible.

**EQUIPEMENT DE DESSIN.**

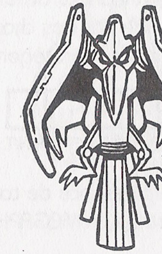
PROGRAMME:
AMIGA: PABLO ARIZA y FERNANDO JIMENEZ
CBM: FERNANDO JIMENEZ
ST: DANIEL RODRIGUEZ
PC: IRON BYTE.
AMS: MARCOS JOURON
SPE et MSX

GRAPHIQUES:
ST, AMIGA et PC: JAVIER CUBEDO et SNATCHO.
SPE, AMS, MSX, CBM: RUGEN RUBIO.
MUSIQUE: JOSE A. MARTIN.
ILLUSTRATION: ANGEL LUIS GONZALEZ.
PRODUIT PAR VICTOR RUIZ.

# MEGAPHOENIX

### 1. THE PHOENIX WAVES.

Distrugge due stormi di fenici. Alcume usciranno dalla formazione e attacheranno direttamente la tua nave, in forma kamikaze o sparando una raffica laser.



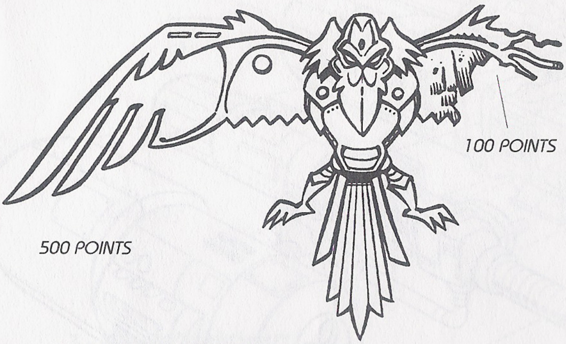
100 POINTS



250 POINTS

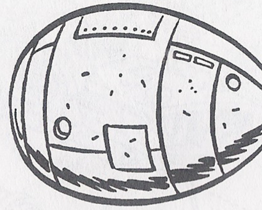
### 2. THE KILLING EGGS.

Le uova assassine si trasformano in navi alate che ti spareranno.
Sono vulnerabili solamente nel corpo. Se distruggi le loro ale si riprodurranno di nuovo.



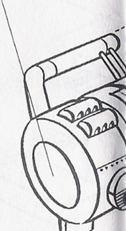
100 POINTS

500 POINTS



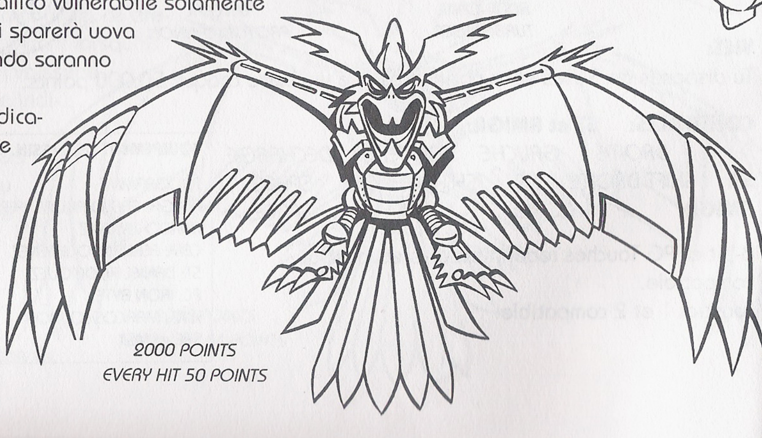
250 POINTS

FRONT
PROTON CANNON



### 3. THE MEGAPHOENIX.

Un enorme uccello metallico vulnerabile solamente nelle sue parti basse ti sparerà uova che scoppieranno quando saranno prossimi alla tua nave.
Nel marcatore viene indicato quante scariche delle tue laser devono far bianco per distruggere questa bestia.
Quando verrà distrutta, dal suo interno uscirà una scarica di armi per la tua nave.



2000 POINTS
EVERY HIT 50 POINTS

**4. THE MOTHER SPACESHIP.**

Il male si nasconde in questa nave. Distruggendola terminerai con una legione di uccelli cosmici. E´ custodita da caccia fenici ed è armata di cannoni e da una barriera che protegge Orejut, il cervello della nave.




**LA TUA NAVE.**

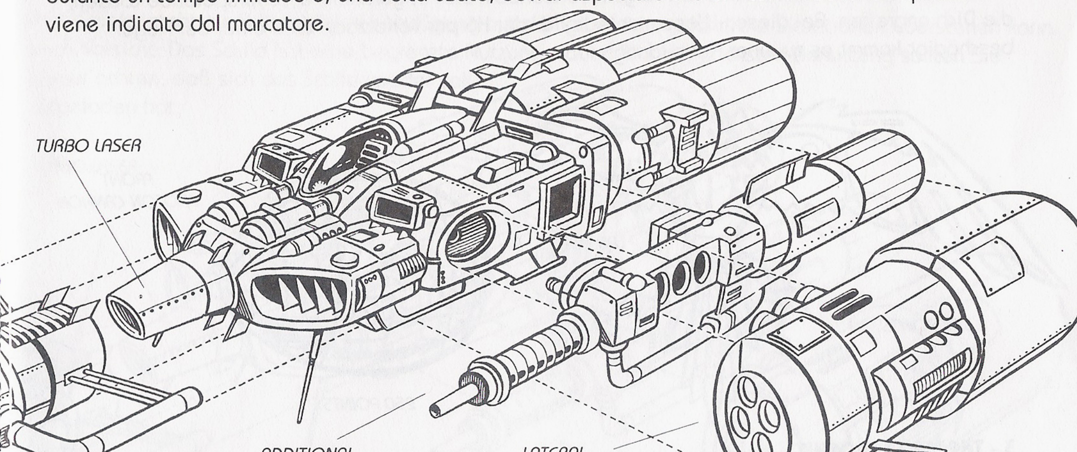



**ARMAMENTO:**

Inizialmente disponi di una semplice laser. La potenza della tua nave crescerà con le cariche d´armamento che ottieni ogni volta che distruggi un MEGAPHOENIX.

**SCUDO:**

Disponi anche di uno scudo di forza per situazioni critiche. Opera solamente durante un tempo limitado e, una volta usato, dovrai aspettare che si ricarichi secondo quanto ti viene indicato dal marcatore.




**VITE:**

Disponi di 5 vite ed otterai una vita extra ogni 50.000 punti.

**CONTROLLI: ST e AMIGA:**

| | DESTRA | SINISTRA | BARRIERA | SALTO |
|---|---|---|---|---|
| **ST:** | Shift destro | ? | Shift sinistro | Space |
| **AMIGA:** | P | O | A | Space |

8-bit e PC: Tasti ridefinibili e Joystick compatibile.

Joystick 1 e 2 compatibile.

**GRUPPO DI DISEGNO:**

PROGRAMMA:
AMIGA : PABLO ARIZA y FERNANDO JIMENEZ
CBM: FERNANDO JIMENEZ.
ST: DANIEL RODRIGUEZ
PC:IRON BYTE.
AMS: MARCOS JOURON
SPE e MSX

GRAFICI:
ST, AMIGA e PC: JAVIER CUBEDO e SNATCHO.
SPE, AMS, MSX, CBM: RUBEN RUBIO
MUSICA: JOSE A. MARTIN.
ILLUSTRAZIONI: ANGEL LUIS GONZALEZ.
REALIZZATO DA VICTOR RUIZ.

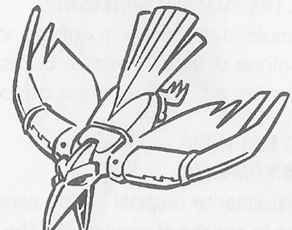
# MEGAPHOENIX

## 1.- THE POENIX WAVES.

Dieee Wellen ormöglichen es einem zwei Phönixschwärme gleichzeitig zu entfenen. Es besteht allerdings die Möglichkeit, daß einzelne aus dem Schwarm entweichen und Dich mit Laserstrahlen.



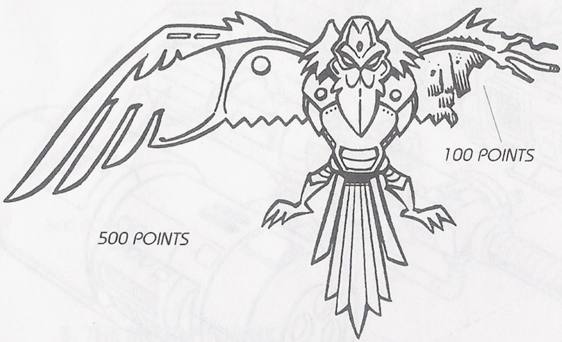
100 POINTS



250 POINTS

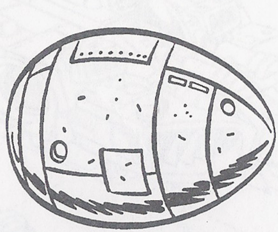
## 2.- THE KILLING EGGS.

Diese eierähnlichen Raumschiffe mit Flügeln verwandeln sich in gefährliche, feuerspeiende Wesen, die Dich angreifen. Bei diesen Wesen ist lediglich der Körper verletzbar; wird einer der Flügel beschädigt kommt es zu einer Neubildung.



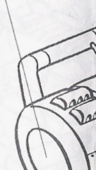
100 POINTS

500 POINTS



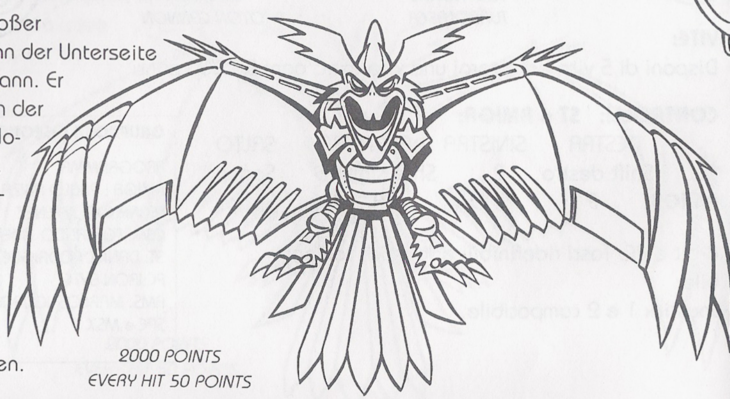
250 POINTS

FRONT
PROTON CANNON



## 3.- THE MEGAPHOENIX.

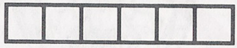
Der Megaphönix ist ein großer Metallvogel den man nur an der Unterseite seines Körpers verletzen kann. Er schießt mit Munition die in der Nähe des Raumschiffs explodiert. Die Anzeige gibt an, wieviele Schüsse noch notwendig sind, um den Untergang dieses Mosters zu besiegeln. Bei Zerstörung des Monsters wird Dir eine neue Waffenladung zugesprochen.



2000 POINTS
EVERY HIT 50 POINTS

### 4.- THE MOTHER SPACESHIP.

Diese ist das Raumschiff in dem sämtliche Moster entstehen. Bei der vernichtung dieses Schiffes werden diese Monster unschädlich gemacht. Zum Schutz des Mutterschiffes wurden verschiedene Maßnahmen getroffen (z.B. kosmische Jäger) Auch Orejut, unser Held hat einige Sicherheitsvorkehrungen getroffen.



SHIELD 100 POINTS EVERY HIT



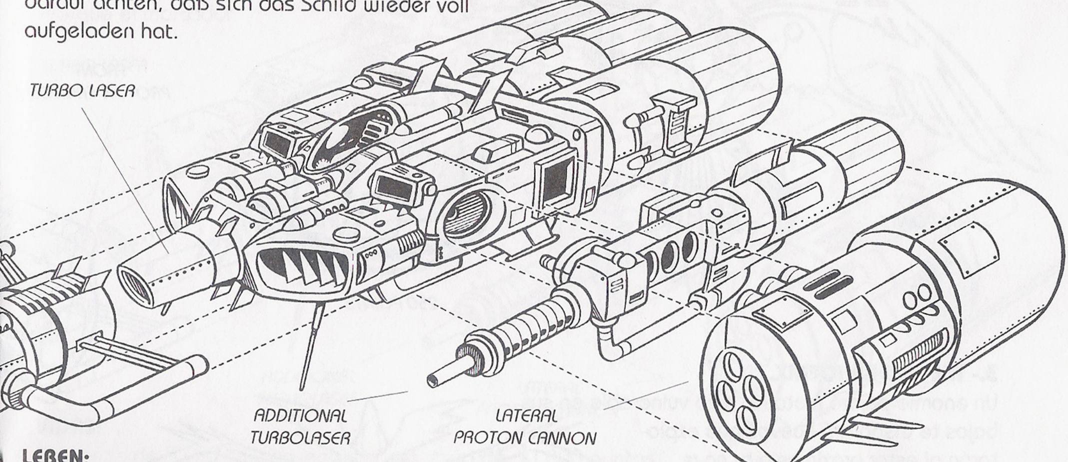
**EVIL OREJUT**
2500-5000

### DEIN RAUMSCHIFF:
### DIE WAFFENAUSRÜSTUNG:

Zunächst verfügt der Spieler über einfache Laserstrahlen, die durch verschiedene Extrawaffen im Laufe des Spiels erweitert werden Können.

### SCHUTZSCHID:

Dem Spieler steht ein Schutzschild zu Verfügung mit dem er einige gefährliche Situationen überstehen kann. Doch Vorsicht: Das Schild hat eine begrenzte Nutzungsdauer! !Vor der nächsten Benutzung sollten Sie darauf achten, daß sich das Schild wieder voll aufgeladen hat.




### LEBEN:

Jeder Spieler hat 5 Leben. Ein Zusatzleben erhält er jeweils bei 50000 Punkten.

### KONTROLLEN: ST und AMIGA

| | RECHTS | LINKS | SCHRANKE | SCHUSS |
|---|---|---|---|---|
| **ST** | Rechter Shift | ? | Linker Shift | Raum |
| **AMIGA** | P | O | A | Raum |

8-Bit und Pc: Neueinstellbare Tasten und kompatibler Joystick.

Kompatibler Joystick 1 und 2.

**DESIGNERTEAM:**

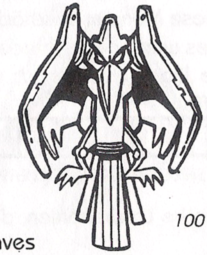
PROGRAMM:
AMIGA: PABLO ARIZA und FERNANDO JIMENEZ.
CBM: FERNANDO JIMENEZ.
ST: DANIEL RODRIGUEZ
PC: IRON BYTE
AMS: MARCOS JOURON
SPE und MSX

GRAPHISCHE GESTALTUNG:
ST, AMIGA und PC: JAVIER CUBEDO und SNATCHO.
SPE, AMS, CBM: RUBEN RUBIO
MUSIK: JOSE A. MARTIN
ILLUSTRATION: ANGEL LUIS GONZALEZ
HERSTELLUNG VON VICTOR RUIZ.

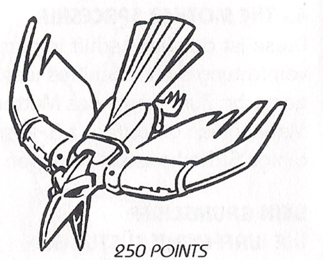
# MEGAPHOENIX

**1.- THE POENIX WAVES.**

Destruye dos bandadas de phoenix. Algunos saldrán de la formación y atacarán directamente tu nave, de forma kamikaze o disparando una ráfaga láser.



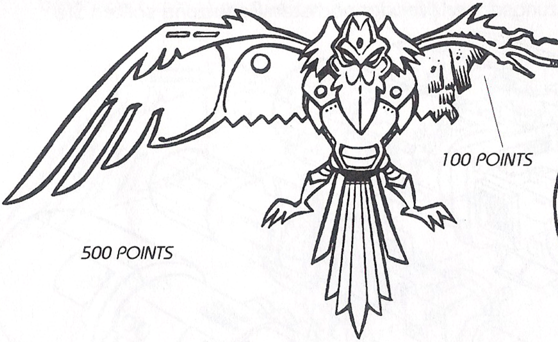
100 POINTS



250 POINTS

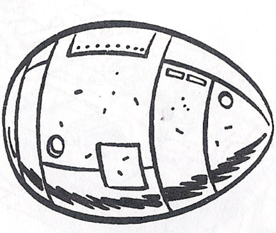
**2.- THE KILLING EGGS.**

Los huevos asesinos se transforman en naves aladas que te dispararán. Sólo son vulnerables en el cuerpo. Si destruyes sus alas se volverán a regenerar.



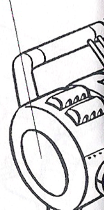
100 POINTS

500 POINTS



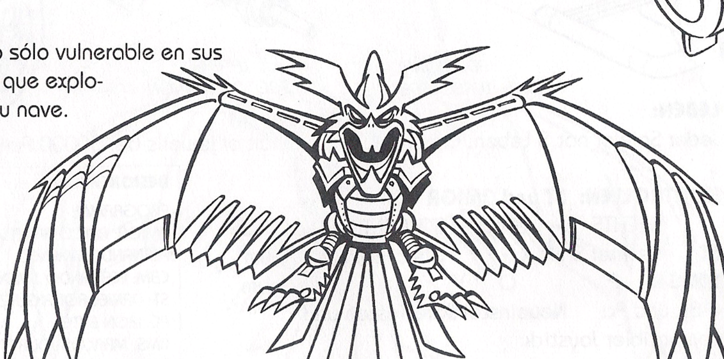
250 POINTS

FRONT PROTON CANNON



**3.- THE MEGAPHOENIX.**

Un enorme pájaro metálico sólo vulnerable en sus bajos te disparará huevos que explotarán al estar próximos a tu nave. En el marcador se indica cuantas descargas de tus lasers necesitan hacer blanco para destruir a esta bestia. Al destruirlo saldrá de su interior una carga de armamento para tu nave.

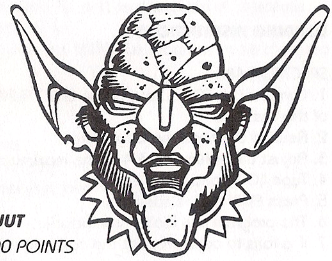


2000 POINTS
EVERY HIT 50 POINTS

## 4.- THE MOTHER SPACESHIP.

El mal se esconde en esta nave. Destruyéndola acabarás con una legión de pájaros cósmicos. Está custodiada por cazas phoenix y armada con cañones y una barrera que protege a Orejut, el cerebro de la nave.

*SHIELD 100 POINTS EVERY HIT*



*EVIL OREJUT*
*2500-5000 POINTS*

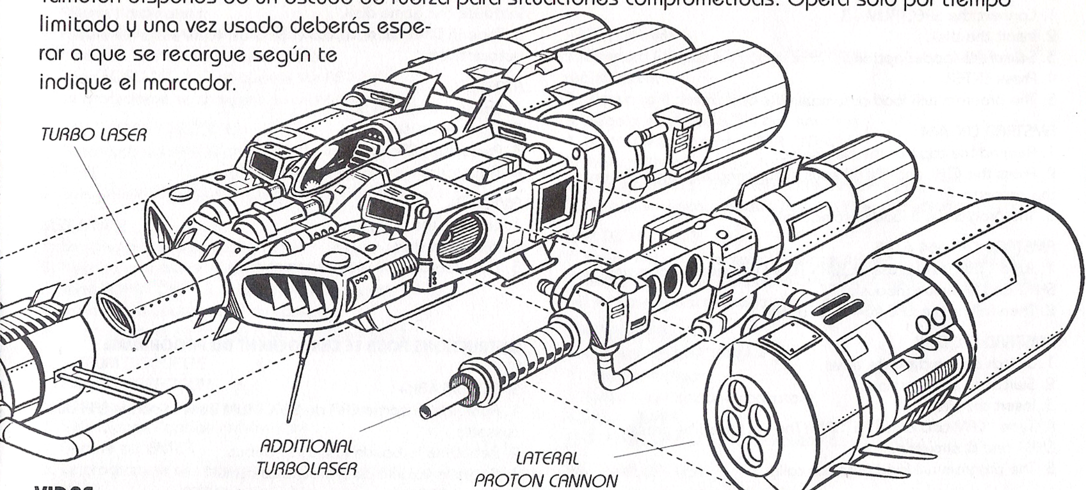
**TU NAVE:**

**ARMAMENTO:**

Inicialmente dispones de un simple láser. La potencia de tu nave crecerá con las cargas de armamento que consigas al destruir cada MEGAPHOENIX.

**ESCUDO:**

También dispones de un escudo de fuerza para situaciones comprometidas. Opera sólo por tiempo limitado y una vez usado deberás esperar a que se recargue según te indique el marcador.




**VIDAS:**

Dispones de 5 vidas y conseguirás una extra de 50.000 puntos.

**CONTROLES: ST Y AMIGA:**

| | DERECHA | IZQUIERDA | BARRERA | DISPARO |
|---|---|---|---|---|
| **ST** | Shift derecho | ? | Shift izquierdo | Space |
| **AMIGA** | P | O | A | Space |

8 bits y PC: teclas redefinibles y Joystick compatible.

Compatible Joystick 1 y 2.

**EQUIPO DE DISEÑO:**

PROGRAMA:
AMIGA: PABLO ARIZA y FERNANDO JIMENEZ
CBM: FERNANDO JIMENEZ.
SPE y MSX
AMS: MARCOS JOURON.
ATARI ST: DANIEL RODRIGUEZ.
PC: IRON BYTE.

GRAFICOS:
ST, AMIGA y PC: JAVIER CUBEDO y SNATCHO.
SPE, AMS, MSX, CBM: RUBEN RUBIO.
MUSICA: JOSE A. MARTIN.
ILUSTRACION: ANGEL LUIS GONZALEZ.
PRODUCIDO POR VICTOR RUIZ.

**LOADING INSTRUCTIONS**

SPECTRUM 48K +
1. Connect the EAR output of the SPECTRUM to the EAR output of the cassette.
2. Rewind the tape the beginning.
3. Adjust the volume to 3/4 of the maximum.
4. Type LOAD and press ENTER.
5. Press PLAY on the cassette.
6. The program will load automatically.
7. If is fails to do so, repeat the operation at a different volume.

SPECTRUM +2, +3
1. Select option 48 BASIC with the cursor and press ENTER.
2. Then Follow the SPECTRUM 48K instructions (remember that the volume has already been adjusted in the +2).

SPECTRUM DISK
1. Connect the SPECTRUM +3.
2. Insert the disk.
3. Select the loader option.
4. Press ENTER.
5. The program will load automatically.

AMSTRAD CPC 464
1. Rewind the tape to the beginning.
2. Press the CTRL and ENTER keys simultaneously and PLAY on the cassette.
3. The program will load automatically.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Type I TAPE and press RETURN (the I is typed by pressing SHIFT and @ simultaneously).
2. Then follow the CPC 464 instructions.

AMSTRAD CPC DISK.
1. Switch on the diskette drive.
2. Switch on the Amstrad.
3. Insert the disk
4. Type I CPM and press RETURN (The I is typed by pressing SHIFT and @ simultaneously
5. The program wil load automatically.

COMMODORE 6
1. Make sure the cassette cable is connected, to the COMMODORE.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously and PLAY on the cassette.
4. The program will load automatically.

COMMODORE 128
1. Select MODE 64 typing GO 64 pressing RETURN.
2. Then follow the COMMODORE 64 instructions.

COMMODRE 64 DISK
1. Make sure the diskette drive is connected to the mains.
2. Insert the diskette in the drive.
3. Type LOAD " * ", 8, 1 and press RETURN.
4. The program will load automatically.

COMMODRE 128 DISK
1. Select MODE 64 by typing GO 64 and pressing RETURN.
2. Then follow the COMMODORE 64 instructions.

MSX - MSX 2
1. Connect the cassette cable as indicated in the manual.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Type LOAD "CAS:", R and press ENTER.
4. Press PLAY on the cassette.
5. The program will load automatically.

MSX DISK
1. Connect the MSX.
2. Insert the disk.
3. Press the RESET button.
4. Keep the CRTL key pressed until the menu appears.
5. The program will load automatically.

PC
1. Insert the operative system disk in unit A.
2. VWith the cursor at A> remove the disk from the system and intriduce the game disk.
3. Type in DINAMIC and press ENTER. The program will load automatically .

ATARI ST.
1. Connect the Atari ST.
2. Insert the disk.
3. Press the RESET button.
4. The program will load automatically.

AMIGA
1. Connect the Amiga.
2. Insert the disk.
3. The program will load automatically.

**INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DU PROGRAMME**

SPECTRUM 48K+
1. Raccorde la sortie EAR du SPECTRUM avec la sortie EAR du cassette.
2. Rebobine la bande jusqu´ au début.
3. Régle le volume au 3/4 du maximum.
4. Tape LOAD et appuie sur la touche ENTER.
5. Pousse sur le bouton PLAY qui se trouve sur le cassette.
6. Le programme se chargera automatiquement.
7. En cas de non-fonctionnement, répéter l´opération en modifiant le volume.

SPECTRUM +2, +3
1. Place le curseur sur l´option 48 BASIC et appuie sur la touche ENTER.
2. Suis ensuite les instructions pour le SPECTRUM 48 K (en tenant compte du fait que pour le +2, le volume est déjà réglé).

AMSTRAD CPC 464
1. Rebobine la bande jusqu´ au début.
2. Appuie simultanément sur les touches CONTROL et ENTER tout en actionnant le bouton PLAY du cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Tape I TAPE puis appuie sur la touche RETURN ( Tu obtiendras le signe I en appuyant simultanément sur la touche SHIFT (majuscules) et sur @.
2. Suis ensuite les instructions pour le CPC 464.

COMMODORE 64
1. Vérifie que le cable du cassette est bien raccordé au COMMODORE.
2. Rebobine la bande jusqu´ au début.
3. Appuie simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP ainsi que sur le bouton PLAY du cassette.
4. le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 128
1. Selectionne le mode 64 en tapant GO 64 et en appuyant sur RETURN.
2. Suis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISQUE
1. Allume l´ordinateur.
2. Assure-toi que l´unité de disque est branchée.
3. Introduis la disquette dans l´unité.
4. Tape LOAD "*", 8, 1 et appuie sur RETURN.
5. Le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 128 DISQUE
1. Selectionne le mode 64 en tapant GO 64 en appuyant sur RETURN.
2. Suis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Branche le cable du cassette selon les indications du manuel.
2. Rebobine la bande jusqu´ au début.
3. Tape LOAD "CAS", R et appuie sur la touche ENTER.
4. Actionne le bouton PLAY du cassette.
5. Le programme se chargera automatiquement.

SPECTRUM DISQUETTE
1. Allume le SPECTRUM + 3.
2. Introducis la disquette.
3. Selectionne l´option chargement.
4. Appuie sur ENTER.
5. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD DISQUETTE
1. Mets l´AMSTRAD en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Tape I CPM et appuie sur ENTER.
4. Le programme se chargera automatiquement.

MSX DISQUETTE.
1. Mets le MSX en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Continue à appuyer sur la touche de contrôle jusqu´à ce que menu apparaisse.
5. Le programme se chargera automatiquement.

PC
1. Introduis la disquette du système operatif dans l´unité de disque A.
2. Avec le curser sur la lettre A> sort le disquette du système et introduis le disquette du jeu.
3. Tape DINAMIC et appuie sur ENTER.Le programme se chargera automatiquement.

ST
1. Allume l´ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Le programme se chargera automatiquement.

AMIGA
1. Allume l´ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

## ISTRUZIONI DI CARICA

SPECTRUM 48K +
1. Connetti l´uscita EAR dello SPECTRUM con l´uscita EAR del registratore.
2. Riavvolgi il nastro fino all´inizio.
3. Regola il volume a 3/4 dal massimo.
4. Batti LOAD e premi ENTER (INTRO).
5. Premi PLAY nel registratore.
6. Il programma si caricherà automaticamente.
7. Se non si carica, ripetere l´operazione con volume diverso.

SPECTRUM +2, +3
1. Seleziona con il cursore l´opzione 48 BASIC e pulsa INTRO.
2. Segui poi le istruzioni dello SPECTRUM 48K + (Ricorda che nel + due è giá stato regolato il volume).

SPECTRUM DISCO
1. Connetti lo SPECTRUM + 3.
2. Inserisci il disco.
3. Seleziona l´opzione caricatore.
4. Premi ENTER.
5. Il programma si caricherà automaticamente.

AMSTRAD CPC 464
1. Riavvolgi il nastro fino all´inizio.
2. Pulsa i tasti CONTROL e ENTER (INTRO) simultaneamente e PLAY nel registratore.
3. Il programma si caricherà automaticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Batti I TAPE e premi RETURN. (la I si ottiene premendo SHIFT (MAYS) e Q simultaneamente.
2. Segui poi le istruzioni del CPC 464.

AMSTRAD DISCO
1. Connetti l´AMSTRAD.
2. Inserisci il disco.
3. Batti CPM e premi ENTER.
4. Il programma si caricherà automaticamente.

COMMODORE 64
1. Assicurati che il registratore sia connesso al COMMODORE.
2. Riavvolgi il nastro fino all´inizio.

## LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM 48K +

1. Connect the EAR output of the SPECTRUM to the EAR output of the cassette.
2. Rewind the tape the beginning.
3. Adjust the volume to 3/4 of the maximum.
4. Type LOAD and press ENTER.
5. Press PLAY on the cassette.
6. The program will load automatically.
7. If is fails to do so, repeat the operation at a different volume.

SPECTRUM +2, +3

1. Select option 48 BASIC with the cursor and press ENTER.
2. Then Follow the SPECTRUM 48K instructions (remember that the volume has already been adjusted in the +2).

SPECTRUM DISK

1. Connect the SPECTRUM +3.
2. Insert the disk.
3. Select the loader option.
4. Press ENTER.
5. The program will load automatically.

AMSTRAD CPC 464

1. Rewind the tape to the beginning.
2. Press the CTRL and ENTER keys simultaneously and PLAY on the cassette.
3. The program will load automatically.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Type I TAPE and press RETURN (the I is typed by pressing SHIFT and @ simultaneously).
2. Then follow the CPC 464 instructions.

AMSTRAD CPC DISK.

1. Switch on the diskette drive.
2. Switch on the Amstrad.
3. Insert the disk
4. Type I CPM and press RETURN (The I is typed by pressing SHIFT and @ simultaneously
5. The program wil load automatically.

COMMODORE 6

1. Make sure the cassette cable is connected, to the COMMODORE.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously and PLAY on the cassette.
4. The program will load automatically.

COMMODORE 128

1. Select MODE 64 typing GO 64 pressing RETURN.
2. Then follow the COMMODORE 64 instructions.

COMMODRE 64 DISK

1. Make sure the diskette drive is connected to the mains.
2. Insert the diskette in the drive.
3. Type LOAD " * ", 8, 1 and press RETURN.
4. The program will load automatically.

COMMODRE 128 DISK

1. Select MODE 64 by typing GO 64 and pressing RETURN.
2. Then follow the COMMODORE 64 instructions.

MSX - MSX 2

1. Connect the cassette cable as indicated in the manual.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Type LOAD "CAS:", R and press ENTER.
4. Press PLAY on the cassette.
5. The program will load automatically.

MSX DISK

1. Connect the MSX.
2. Insert the disk.
3. Press the RESET button.
4. Keep the CRTL key pressed until the menu appears.
5. The program will load automatically.

PC

1. Insert the operative system disk in unit A.
2. VWith the cursor at A> remove the disk from the system and intriduce the game disk.
3. Type in DINAMIC and press ENTER. The program will load automatically .

ATARI ST.

1. Connect the Atari ST.
2. Insert the disk.
3. Press the RESET button.
4. The program will load automatically.

AMIGA

1. Connect the Amiga.
2. Insert the disk.
3. The program will load automatically.

## INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DU PROGRAMME

SPECTRUM 48K+

1. Raccorde la sortie EAR du SPECTRUM avec la sortie EAR du cassette.
2. Rebobine la bande jusqu´ au début.
3. Régle le volume au 3/4 du maximum.
4. Tape LOAD et appuie sur la touche ENTER.
5. Pousse sur le bouton PLAY qui se trouve sur le cassette.
6. Le programme se chargera automatiquement.
7. En cas de non-fonctionnement, répéter l´opération en modifiant le volume.

SPECTRUM +2, +3

1. Place le curseur sur l´option 48 BASIC et appuie sur la touche ENTER.
2. Suis ensuite les instructions pour le SPECTRUM 48 K (en tenant compte du fait que pour le +2, le volume est déjà réglé).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobine la bande jusqu´ au début.
2. Appuie simultanément sur les touches CONTROL et ENTER tout en actionnant le bouton PLAY du cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Tape I TAPE puis appuie sur la touche RETURN ( Tu obtiendras le signe I en appuyant simultanément sur la touche SHIFT (majuscules) et sur @.
2. Suis ensuite les instructions pour le CPC 464.

COMMODORE 64

1. Vérifie que le cable du cassette est bien raccordé au COMMODORE.
2. Rebobine la bande jusqu´ au début.
3. Appuie simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP ainsi que sur le bouton PLAY du cassette.
4. le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 128

1. Selectionne le mode 64 en tapant GO 64 et en appuyant sur RETURN.
2. Suis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISQUE

1. Allume l´ordinateur.
2. Assure-toi que l´unité de disque est branchée.
3. Introduis la disquette dans l´unité.
4. Tape LOAD "*", 8, 1 et appuie sur RETURN.
5. Le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 128 DISQUE

1. Selectionne le mode 64 en tapant GO 64 en appuyant sur RETURN.
2. Suis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Branche le cable du cassette selon les indications du manuel.
2. Rebobine la bande jusqu´ au début.
3. Tape LOAD "CAS", R et appuie sur la touche ENTER.
4. Actionne le bouton PLAY du cassette.
5. Le programme se chargera automatiquement.

SPECTRUM DISQUETTE

1. Allume le SPECTRUM + 3.
2. Introducis la disquette.
3. Selectionne l´option chargement.
4. Appuie sur ENTER.
5. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD DISQUETTE

1. Mets l´AMSTRAD en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Tape I CPM et appuie sur ENTER.
4. Le programme se chargera automatiquement.

MSX DISQUETTE.

1. Mets le MSX en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Continue à appuyer sur la touche de contrôle jusqu´à ce que menu apparaisse.
5. Le programme se chargera automatiquement.

PC

1. Introduis la disquette du système operatif dans l´unité de disque A.
2. Avec le curser sur la lettre A> sort le disquette du système et introduis le disquette du jeu.
3. Tape DINAMIC et appuie sur ENTER.Le programme se chargera automatiquement.

ST

1. Allume l´ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Le programme se chargera automatiquement.

AMIGA

1. Allume l´ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

## ISTRUZIONI DI CARICA

SPECTRUM 48K +

1. Connetti l´uscita EAR dello SPECTRUM con l´uscita EAR del registratore.
2. Riavvolgi il nastro fino all´inizio.
3. Regola il volume a 3/4 dal massimo.
4. Batti LOAD e premi ENTER (INTRO).
5. Premi PLAY nel registratore.
6. Il programma si caricherà automaticamente.
7. Se non si carica, ripetere l´operazione con volume diverso.

SPECTRUM +2, +3

1. Seleziona con il cursore l´opzione 48 BASIC e pulsa INTRO.
2. Segui poi le istruzioni dello SPECTRUM 48K + (Ricorda che nel + due è giá stato regolato il volume).

SPECTRUM DISCO

1. Connetti lo SPECTRUM + 3.
2. Inserisci il disco.
3. Seleziona l´opzione caricatore.
4. Premi ENTER.
5. Il programma si caricherà automaticamente.

AMSTRAD CPC 464

1. Riavvolgi il nastro fino all´inizio.
2. Pulsa i tasti CONTROL e ENTER (INTRO) simultaneamente e PLAY nel registratore.
3. Il programma si caricherà automaticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Batti I TAPE e premi RETURN. (la I si ottiene premendo SHIFT (MAYS) e Q simultaneamente.
2. Segui poi le istruzioni del CPC 464.

AMSTRAD DISCO

1. Connetti l´AMSTRAD.
2. Inserisci il disco.
3. Batti CPM e premi ENTER.
4. Il programma si caricherà automaticamente.

COMMODORE 64

1. Assicurati che il registratore sia connesso al COMMODORE.
2. Riavvolgi il nastro fino all´inizio.

**DINAMIC**

**LIDER EN VIDEO-JUEGOS**